

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media *Game Spinning* berbasis *ICT* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran, media *Game Spinning* berbasis *ICT* ini dikembangkan dengan menggunakan tahapan penelitian *R&D* dengan model ADDIE dengan lima tahap pengembangan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berdasarkan penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan, yaitu:

1. Penelitian ini sudah mengembangkan media *Game Spinning* berbasis *ICT* dan dikatakan sudah layak, efektif, dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SD Negeri 060957 Belawan
2. Uji kelayakan dan kepraktisan media diperoleh dari validasi atau penilaian media yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan. Validasi oleh ahli materi diperoleh persentase 93,33% dan berada pada kategori sangat “sangat layak, Validasi media oleh ahli media diperoleh persentase yaitu 94,1% dan berada pada kategori “sangat layak”. Selanjutnya validasi media oleh praktisi pendidikan diperoleh persentase kelayakan 97% dan berada pada kategori “sangat praktis”.
3. Keefektifan media yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah melaksanakan pre test dan post test. Berdasarkan pelaksanaannya ditemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dimana rata-rata hasil belajar pada pre test yaitu 64 sedangkan rata-rata pada post test yaitu 83.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka saran yang diberikan oleh peneliti dalam pengembangan media ini adalah:

### 1. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan media *Game Spinning* berbasis *ICT* pada Tema 4 Subtema 1 Hak dan Kewajibanku di rumah pada kelas III yang sudah dinyatakan layak, maka guru dapat menggunakan media sebagai sarana pembelajaran yang dapat membantu guru untuk memberikan pemahaman dengan cara yang menarik

### 2. Bagi Siswa

Media pembelajaran *Game Spinning* berbasis *ICT* dapat dijadikan sumber belajar. Media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, siswa disarankan untuk menggunakan media *Game Spinning* berbasis *ICT* di kelas III dan dapat mengikuti aturan penggunaan media sesuai arahan yang tersedia.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan prosedur pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dan menggunakan prosedurnya dengan sebagaimana mestinya. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.